



Significação: revista de cultura  
audiovisual

E-ISSN: 2316-7114

significacao@usp.br

Universidade de São Paulo  
Brasil

Bermúdez, Nicolás; Choi, Domín  
La Narración Cinematográfica en la Era de la Imagen Digital  
Significação: revista de cultura audiovisual, vol. 42, núm. 43, enero-junio, 2015, pp. 114-  
128  
Universidade de São Paulo  
São Paulo, Brasil

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=609765820007>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica  
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



# La Narración Cinematográfica en la Era de la Imagen Digital

*The Cinematic storytelling in  
the Age of Digital Imaging*

Nicolás Bermúdez<sup>1</sup>

Domín Choi<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Doctor (orientación en Lingüística) y Magíster en Análisis del Discurso por la Universidad de Buenos Aires. Docente Investigador en las siguientes casas de estudios: Facultad de Filosofía y Letras, Facultad de Ciencias Sociales (Universidad de Buenos Aires, Argentina), Área Transdepartamental de Crítica de Artes y Área Transdepartamental de Artes Multimediales (Universidad Nacional del Arte, Argentina). E-mail: nicolasberm@filo.uba.ar

<sup>2</sup> Licenciado en Artes y Doctorando en Ciencias Sociales por la Universidad de Buenos Aires. Docente Investigador en las siguientes casas de estudios: Facultad de Filosofía y Letras (Universidad de Buenos Aires, Argentina), Área Transdepartamental de Crítica de Artes y Área Transdepartamental de Artes Multimediales (Universidad Nacional del Arte, Argentina), Universidad del Cine (Argentina). E-mail: choidomin0@gmail.com

**Resumen:** El objetivo del trabajo es reflexionar sobre el estatuto ontológico de las imágenes digitales, sobre la pérdida de la dimensión indicial del cine y sobre la consecuente mutación del vínculo de creencia que se instaura entre el film y el espectador. A tal fin, se retoman en este artículo algunas intervenciones críticas sobre esta transformación y se expone el análisis de los dispositivos enunciativos de dos films -*El gran pez* (*Big Fish*, Tim Burton, 2003) y *Una aventura extraordinaria* (*Life of Pi*, Ang Lee, 2012)- que pueden considerarse representativos de distintas fases de la historia de estas transformaciones tecnológicas.

**Palabras clave:** tecnología digital, creencia, indicialidad, narración, contemporaneidad.

**Abstract:** This paper attempts to think about the ontological status of digital images, the loss of the indexical dimension of cinema and the change of the relationship of belief that connects the film with the audience. For this purpose, in this article we recall some criticism of this transformation and we analyze the enunciative devices of two representative films -*Big Fish* (Tim Burton, 2003) and *Life of Pi* (Ang Lee, 2012)- of different phases of these technological changes.

**Keywords.** digital technology, belief, indexicality, narration, contemporary.

## Introducción. Tecnología digital y crisis de la creencia

Comencemos *in media res* cotejando dos films que reflexionan sobre la narración y la creencia en el cine contemporáneo. En los diez años que van desde *El gran pez* (*Big Fish*, Tim Burton, 2003) hasta *Una aventura extraordinaria* (*Life of Pi*, Ang Lee, 2012) parecen haber mutado definitivamente las técnicas de desarrollo de los efectos especiales y, como consecuencia, el contrato de lectura que las imágenes establecen con el espectador. Para ser más exactos, *Una aventura extraordinaria* indaga el lugar de la duda en la *creencia* religiosa, mientras que *El gran pez* se ocupa de la (*in*)credulidad. Los sucesivos relatos no alegorizan en este último film la existencia de Dios, sino que son capas engañosas que es necesario atravesar para llegar a aquello que hay de real en la figura del padre -dicho sea de paso, los conflictos entre padre/hijo que comparten estos dos films dan lugar, aunque invirtiendo las figuras, a la *actitud crédula* y a su *refutación racional*.

Vale la pena detenerse, primero, en las operaciones enunciativas que estructuran la *diégesis* de ambas obras, pues allí se gestiona, para el espectador, la relación de *veracidad* entre los relatos verbales de los narradores y su transformación en imágenes, aunque para los personajes del film no sea más que un problema del *grado de fabulación* que se construye a través de las palabras. A pesar del diagnóstico benjaminiano,<sup>3</sup> ambos films se sostienen sobre la figura de un viajero que, al traducir sus vivencias en relatos, parece no querer abandonar el programa de un reencantamiento del mundo. Ahora bien, el estatuto de estas figuras tiene que vérselas con los destinatarios de sus narraciones que son justamente los personajes a través de los que se pone en escena el punto de vista del espectador. La melindrosa ingenuidad del escritor canadiense que escucha el relato de Pi nos habilita a preguntarnos si no estamos frente a un manipulador; en *El gran pez*, la pertinaz incredulidad de Will Bloom nos permite pensar que en realidad su padre no sea otra cosa que un fabulador patológico. En ambos films, esta situación encuentra finalmente una resolución, que, por otra parte, los desplazaría del género fantástico. Correlacionando credibilidad con fidelidad conyugal, el hijo escéptico de *El gran pez* vuelve a creer en el padre luego de escuchar el testimonio de su supuesta amante, interpretada por Helena Bonham Carter; al espectador se le restituye la certeza un poco más tarde, cuando el film muestra la dimensión real de los personajes que habitaban los relatos del padre: el gigante sólo era un hombre muy alto, las siamesas sólo eran

3 Hacemos referencia aquí a las tesis sobre la crisis de la experiencia como causa de las transformaciones contemporáneas en el arte de narrar que W. Benjamin (1986) fundamenta en su artículo "El narrador. Consideraciones sobre la obra de Nicolai Leskov".

gemelas, etc.; vale decir, se revela que la elaboración retórica - atributo de todo gran fabulador - se cimenta sobre lo factual. Al final de *Una aventura extraordinaria* se pone a prueba la creencia y la sensibilidad del escritor canadiense y, por transitividad, la del espectador. Concluida la historia que vemos en pantalla, Pi le dice que, por la incredulidad y las exigencias burocráticas de las autoridades, se vio obligado a ofrecer en el informe oficial una versión reformulada del naufragio, mucho más verosímil, en la cual personas reales ocupaban el lugar de los animales. Pi lo interroga, entonces, sobre su preferencia: ¿cuál de estas dos historias hay que elegir? El escritor prefiere la original, aquella que, siguiendo la misma orientación argumentativa de *El gran pez*, mejora la percepción de la realidad, aquella elaboración narrativa de la experiencia que opera como un modo de restituírle a la realidad su encanto –recordemos de paso que el manual del náufrago del que se vale Pi prescribe que hay que contar historias para no perder las esperanzas mientras se aguarda el rescate. En el último plano, nos enteramos, por medio de la lectura del informe que hace el mismo escritor, que esa segunda historia nunca había existido, que no era sino una estrategia de Pi para instaurar la duda que, según él, vivifica la fe.

Entendemos que la comparación entre estos dos films permite alumbrar, por un lado, su reflexión sobre la creencia y la desmitificación; por otro, el papel que juegan en ellos las imágenes tratadas digitalmente, empleadas para problematizar la fiabilidad de un personaje-narrador. Asimismo, estas cuestiones dan acceso al interrogante sobre el estatuto ontológico de las imágenes digitales y el vínculo que instauran con el espectador,<sup>4</sup> para lo cual es preciso hacer un escueto recorrido histórico que considere las transformaciones tecnológicas operadas en interior del mundo de la fotografía y el cine, los cambios consiguientes en el estatuto de la creencia y, finalmente, las reacciones en el ámbito de la cinematografía y, en especial, en el de la crítica.

### El abandono de la *indicialidad* y la descreencia

La emergencia del cine depende de la invención de la fotografía y su novedad histórica consiste en ser una huella de la realidad. Este hecho fue fundamental para la formación de la idea del *cine moderno* –aquel que nace a mediados del siglo pasado con el neorrealismo italiano– como un arte del registro de lo real, con toda la ambigüedad y la problemática epistemológica y estética que conlleva este

4 Otra pregunta que es posible plantear es si cierta moderación de los recursos digitales y su convivencia con efectos especiales tradicionales, sumados al afán desmitificador del protagonista no hacen de *El gran pez* un film transicional en relación a las transformaciones que vamos a describir más abajo, un film todavía del siglo XX.

concepto en el pensamiento occidental. Esta idea, conceptualizada por A. Bazin (2004 [1958]), residía en que el ser del cine debía revelar de forma impersonal la ambigüedad fundamental de la realidad. De aquí surge la “prescripción” estética que apunta que la filogénesis del cine (el desarrollo de su lenguaje) no tiene que violentar su ontogénesis (registro de lo real), lo cual desemboca en la teoría del montaje prohibido que formula Bazin: “cuando dos elementos heterogéneos están en juego en una escena el montaje está prohibido”, ya que si se montara en dos planos distintos la bestia y el niño habría una disminución del realismo<sup>5</sup>. Este realismo cinematográfico establecía una nueva relación con el público que pasaba por la creencia en la imagen, aunque pensada y configurada de una manera muy particular. Mientras que las unidades y procedimientos que le dieron forma al *cine clásico* (la idea de montaje con reglas de *raccords*) le prometían al espectador un “ver más”, un “ver detrás”, en el *cine moderno* se pierde esa profundidad, ese encadenamiento, la imagen se “aplana” y apunta hacia el espectador, el cual ya no se puede ignorar a sí mismo como *voyeur*. Pensemos en la mirada a cámara de los personajes de Godard o la estética del falso *raccord* que se sistematiza con Bresson. Este nuevo dispositivo enunciativo se lo interpretó, a la vez, como un rechazo político de lo estético y un rechazo estético de lo político: se activó contra el ilusionismo del cine de Hollywood y contra la puesta en escena de los regímenes políticos y la manipulación de masas (cf. DANEY, 2004, p. 81).

En el ámbito de la teoría francesa del cine, luego de la crítica al efecto de transparencia y a la representación como ilusión, la canonización del trabajo de R. Barthes (2003 [1980]), *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*, que propugna el retorno de lo real en la imagen, parece sintomática. En la actualidad, es B. Stiegler (1998, 2001) quien lo relee a partir de las tesis de J. Derrida. Así como el discurso está siempre asediado por la escritura –sostiene–, la remanencia de la imagen mental es producto de la permanencia de la imagen-objeto. En realidad, en uno y otro caso estamos ante las dos caras del mismo fenómeno: no existiría una imagen mental anterior a su actualización a través de una imagen-objeto, ni un significante considerado una variación contingente de un invariante ideal que sería el significado. En otras palabras, el habla ya es siempre escritura y el imaginario ya es siempre cine. Aceptado esto, Stiegler pronostica que las nuevas tecnologías productoras de imágenes van a ser el origen de nuevas imágenes mentales y Hollywood la nueva meca (tecnológica) de la síntesis de la conciencia (y, como se trata básicamente de

<sup>5</sup> Es justo señalar que Bazin pensó la cuestión del trucaje en el cine de forma particular: cuando analiza *El globo rojo* de A. Lamorisse, señala que se trata de “un documental sobre la ilusión”, vale decir que el truco está del lado de la realidad y no del montaje. Aun en un film como *El globo rojo* lo que podemos ver es la primacía del realismo en el pensamiento baziniano (cf. op. cit., p., 115).

imágenes animadas, de una nueva inteligencia del movimiento). Así pues, con esta mutación tecnológica en el campo de la obtención y circulación de las imágenes estaríamos frente a una fase de transformación de las condiciones de producción de las creencias, ya que éstas se sustentan en imágenes y sonidos.

¿Cómo se deja describir esta innovación técnica? Su momento decisivo es la irrupción de la tecnología digital, cuyas características ya no permiten fundamentar el tipo de creencia –una trascendencia inmanente– que se suscita mediante el *noema* barthesiano del “eso ha sido”,<sup>6</sup> tal como sucedía con la fotografía analógica. Lejos de ser una regla, este carácter testimonial se vuelve ahora un dato accidental, debido a la posibilidad misma de discretización sistemática del movimiento – con la consiguiente posibilidad de gramaticalizar lo visible y producir nuevos saberes artísticos, filosóficos y científicos sobre la imagen – y, sobre todo, de manipulación que brinda la tecnología digital. Es decir, la imagen fotográfica ya no tiene por qué implicar, como norma, la existencia de un referente real y pasado. Esta operatoria da acceso a la aparición de un nuevo régimen de creencia mucho menos inocente, una creencia ilustrada cuyo impacto social y político debe ser tenido en cuenta (volveremos sobre este punto). Según Stiegler, la novedad vuelve incierto un saber que se desprendía de la objetividad misma de la técnica analógica, al cual Barthes denominaba el *spectrum* fotográfico. El término da cuenta del hecho de que las luminancias que tocan los ojos de quien contempla una fotografía emanaron, antes de imprimirse sobre el soporte fotosensible, del referente fotografiado. Esta efectiva cadena de luminancias – lo que los semióticos peircianos llamarían *régimen indicial*, en tanto se trata de un signo que mantiene una relación existencial con su objeto – se diluye, a causa del procesamiento binario de la información que convierte fotones en píxeles. Lo que era impresión directa es ahora almacenamiento de información como cálculo. Hasta aquí el nuevo estado de hecho que todos conocemos. De lo que se trata ahora es de evaluar algunas de las repercusiones, como lo insinuamos al comienzo, de esta transformación tecnológica sobre dispositivos de narración tradicionales como el cine.

### La condición contemporánea del cine

Como decíamos, la primera década de este siglo se encuentra marcada por el desarrollo de la tecnología digital. Una nueva tecnología de reproducción de las imágenes que releva a la analógica. Si bien la fotografía digital surge ya en los

<sup>6</sup> La creencia efectiva en el “eso ha sido” es posible gracias a una doble operación de síntesis, según Stiegler (*op. cit.*): en primer lugar la que efectúa el aparato y luego la de las imágenes mentales del espectador. Por eso, la neuropsicología es insuficiente para explicar ese efecto de creencia en la existencia pasada del referente, necesita del saber que el sujeto tiene sobre la técnica que produjo la imagen.

70, la popularización de esta técnica para la elaboración de imágenes tiene lugar durante los años 90. A mediados de esa misma década se producen dos obras que bien pueden rotularse como los hitos de la incorporación de la tecnología digital al cine: *Toy Story* (John Lasseter, 1995), primer largometraje de animación totalmente digitalizada, y *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), la primer gran producción de ficción con efectos especiales digitales - aunque tampoco se trata aquí de una novedad absoluta, puesto que estos recursos estaban disponibles para la industria desde hacía más de diez años (*Tron*, de 1982, es la precursora). Naturalmente, con la irrupción de la tecnología digital, diversos autores señalaron la imposibilidad del realismo baziniano. Basta ver para ello, entre otras escenas, la cohabitación realista-digital del tigre y el muchacho en *Una aventura extraordinaria*.

Esta irrupción viene acompañada de una serie de fenómenos significativos insoslayables a la hora de trazar una cartografía de la contemporaneidad cinematográfica. Por un lado, en los últimos veinte años se verifica, de manera paralela a este proceso tecnológico, el asedio de la genética en la imaginación narrativa de la industria del cine. Films como *X-Men* (Bryan Singer, 2000), *El hombre sin sombra* (*Hollow Man*, Paul Verhoeven, 2000), *El hombre araña* (*Spider Man*, Sam Raimi, 2002), *El huésped maldito* (*Resident Evil*, Paul W. Anderson, 2002), *Underworld* (Len Wiseman, 2003), *Hulk* (Ang Lee, 2003), *Ultravioleta* (*Ultraviolet*, Kurt Wimmer, 2006), *Invasores* (*The invasión*, Olivier Hirschbiegel, 2007), *Soy leyenda* (*I am legend*, Francis Lawrence, 2007), entre otras, tienen como referencia la biología molecular. Aunque las ciencias humanas han tenido incidencia en algunos movimientos y géneros populares (el marxismo para la vanguardia soviética, la psicología para el policial, entre otras), son las ciencias “duras” y los acontecimientos tecno-científicos los que inspiraron y siguen inspirando mayormente a la imaginación cinematográfica popular. Hoy, a la vez que se da un cuestionamiento genético del cine mismo a través de la tecnología digital, muchas películas contemporáneas tematizan la genética como una posibilidad imaginaria de superar lo humano. Si bien la idea de lo inhumano, en su forma repulsiva o deseable, recorre toda la historia del cine de diferentes maneras, la genética se presenta en la actualidad como la codificación del hombre y hace que la posibilidad de su mutación efectiva funcione como base verosímil para las fantasías más irreales –como sucede en *X-Men*, tal vez los superhéroes más característicos de la contemporaneidad-. Entonces, a la “mutabilidad absoluta de la imagen” de la tecnología digital (SLOTERDIJK, 2011) correspondería la mutabilidad de lo humano en este tipo de cine: es como si la tecnología de la gramaticalización de la imagen se pusiera a fantasear sobre la gramaticalización de los seres humanos.



Por otra parte, debemos subrayar la particular forma de autoconciencia que, sobre los procesos descritos, tienen algunas películas. En la contemporaneidad, ciertos films “imaginarizan” la historicidad de las imágenes. ¿De qué tratan, por ejemplo, *Toy Story I y II* (1999)? La primera de ellas relata que a la comunidad de juguetes, que cobran vida y conciencia fuera de la percepción humana —una forma de evitar lo siniestro, dicho sea de paso—, llega un nuevo miembro, Buzz Lightyear. El drama central de esta historia reside en que este personaje no sabe que es una mercancía resultante de la reproducción técnica, es decir, un producto en serie. Toda la historia consiste en que Buzz acepte su condición de juguete y que, desde ella, pueda llevar a cabo una gesta extraordinaria que lo convierta en un objeto *aurático*.<sup>7</sup> En *Toy Story II* todos los juguetes conocen su condición: saben que no son otra cosa que mercancías. Sin embargo, con su propio desconocimiento, Woody, el *cowboy*, se ha convertido en un objeto de colección, un objeto *aurático*. La escena de *Toy Story II* donde se le da a ver a Woody su nueva condición también es reveladora en lo que hace a la conciencia que tiene el film sobre la historicidad de las imágenes animadas. Es aquella en la que Jessie, la *cowgirl*, le muestra la antigua serie televisiva de la cual él y ella integran el valioso *merchandising* que despierta la atención de los coleccionistas. En esa serie los personajes no son productos digitales, sino muñecos articulados. Entonces, no sólo tenemos aquí una nueva posibilidad técnica de animación, sino también la incorporación, en la misma ficción, de la historicidad de las imágenes. ¿Cómo habrá que interpretar esta novedad? ¿El destino del cine reside en incorporar en las historias que cuenta su propia instancia de producción y reproducción técnica?

Se ha dicho que el cine se hace moderno cuando en la década del 50 siente la amenaza de la televisión que se impone a nivel planetario y lo fuerza a buscar su especificidad, lejos de la estética televisiva. Por supuesto, aunque el cine haya logrado su especificidad, ha pasado y sigue pasando por la televisión, sigue siendo su “renta”, su “bailarina” (como dice Daney). Luego, cuando a fines de los 70 y principios de los 80 se impone la tecnología del video, diversos cineastas modernos experimentan con este nuevo medio, es el caso de Godard (*France tour detour deux enfants, 6 por 2*), Wim Wenders (*Nick's Movie*) y Antonioni (*El misterio de Oberwald*), entre otros. A partir de la década del 80 al mismo tiempo que el video se convierte en una herramienta de vigilancia cotidiana, el cine comienza a ser pre-visualizado y controlado a través de él. Hoy, la imposición masiva de la tecnología digital termina definitivamente

7 Podemos agregar aquí que el carácter *aurático* de las películas de animación digital reside en el estatuto de la voz, a cargo, por lo general, de estrellas y actores populares en el que podemos distinguir su tono singular.

con el video y trastorna las bases del cine mediante las cámaras DV y los efectos especiales que producen las super-computadoras. Asimismo, nuevos medios como el DVD, Blu-Ray y los programas p2p hacen que la reproducción y la difusión del cine se tornen aún más planetaria, aún más global. Toda esta historia para decir que la supervivencia del cine ha pasado por diversas técnicas de reproducción y que hoy se comienza a reflexionar sobre estos procesos en las propias películas. Una película como *Be Kind Rewind* parece emblemática para dar cuenta de este proceso, ya que se hace cargo de esta historia con los medios tecnológicos actuales de gran producción e intenta plasmar ciertos valores arcaizantes del cine y la cultura, un eclecticismo que también es algo frecuente en nuestra época. Sin embargo, el contacto del cine con el video tiene su pequeña historia en la contemporaneidad. Ya en 1989 Steven Soderbergh había dado cuenta del impacto de las modernas técnicas de registro en la vida íntima con *Sexo, mentiras y video*. En *Boogie Nights* (1997), de Paul Thomas Anderson, el video aparecía como la técnica que pone fin a la era de la pornografía artesanal cargada de inocencia. Otro film más reciente, *Auto Focus* (2004), de Paul Schrader, retrataba la génesis del video en relación a la vida privada y pública de una estrella de la televisión, Bob Crane. En todos estos casos se trata de dar cuenta cómo las técnicas de registro y reproducción impactan y trastornan las esferas íntima y pública de la vida moderna, y un medio ya no tan moderno como el cine. Ahora bien, si con el advenimiento de la tecnología numérica de reproducción, el disco de vinilo (en música) o el celuloide (en cine) se perciben como alejados de nosotros y se han vuelto objetos valor, es decir, *auráticos* y de colección, no ha sucedido lo mismo con el *cassette* de música ni con el VHS: las cintas magnéticas, tanto en el registro del sonido como en el registro de la imagen se han vuelto medios definitivamente desechables, al menos en la vida cotidiana. *Be Kind Rewind* (2008) se ubica en este medio desechable con personajes marginales y desechados por la economía y la sociedad para conformar una comedia nostálgica. Luego de un accidente, Jerry (Jack Black) queda magnetizado (como en una película de ciencia ficción de los 50) y como consecuencia borra todas cintas VHS del video-club de su amigo Mike (Mos Def). Para continuar con el negocio se proponen hacer *remakes* caseros (que estaban disponibles en la web oficial del film). Así, bajo esta excusa, desfilan por el film versiones de *Ghostbusters*, *El rey león*, *Rush Hour 2*, *Robocop*, *Conduciendo a Miss Daisy*, *Cuando éramos reyes*, *King Kong*, *Carrie*, *2001*, *Men in Black*, *Ultimo tango en Paris*, *Los paraguas de Cherburgo*, *Boyz 'N' The Hood*, entre otras. De este modo, *Be Kind Rewind* es una película sobre las técnicas de reproducción que asedian al cine y un homenaje a su historia reciente; es una paradójica afirmación de su lado artesanal,

relacionado a la nostalgia que generan las mutaciones tecnológicas. Entonces, en los casos analizados se puede ver no solo un uso efectivo de la tecnología actual de la imagen sino también la incorporación de la historicidad de la técnica como componente reflexivo y diegético.

Retomemos ahora la cuestión de la creencia. Con la tecnología digital comienza una era de descreencia en la imagen.<sup>8</sup> Recordemos, como ya lo señalamos en otro lugar, que la estructura de la denegación, necesaria para toda ficción (“lo sé pero aún así”), queda definitivamente alterada con la irrupción de la imagen digital. Antes de esta irrupción, el contrato de lectura requería espectadores que acompañaran a la ficción a pesar de sus limitaciones representacionales, a pesar de su vacilación; tal como, en otros términos, sostiene J. L. Comolli (1996): “lo que resiste a la representación cinematográfica es lo que constituye su fuerza”. En el cine actual, en cambio, es el exceso de perfección el que provoca la distancia del espectador, lo cual perturba el estatuto de la ficción cinematográfica:

Si lo que daba a una representación su estatuto de ficción era la creencia a pesar de su imperfección representacional (“lo sé pero aún así”), en films como *Matrix*, el estatuto de ficción ya no pasaría por un fenómeno de creencia sino por su reverso, en la no creencia en la imagen: la perfección imposible desde el punto de vista del registro, se convierte en la marca de la ficcionalidad de la imagen. Esta descreencia en la imagen (“no lo puedo creer, ergo, es una ficción”) dado por un plusvalor, reemplaza la carencia constitutiva de la representación clásica (CHOI, 2009).

Entonces, lo que podemos notar en esta serie de películas, desde *Matrix* a *Una aventura extraordinaria*, es una especie de tensión dialéctica inherente entre la creencia y la descreencia que remite tanto a una instancia diegética como extradiegética. ¿Cómo valorar esta tensión? Las salidas más inmediatas pueden ser dos: como una conquista crítica de la cultura de masas o como una banalización de las operaciones modernistas. De ahora en más deberemos trabajar esta antinomia, que todavía siguen zanjando posiciones en el campo de la crítica.

## Contra la muerte del cine

Se puede hablar, como ya se ha hecho, de dos muertes del cine moderno, una tecnológica y otra cultural. En la primera está comprometida la tecnología digital, pues, como decíamos más arriba, esta socava la autenticidad de la imagen. La muerte cultural fue anunciada por J. L. Godard y S. Daney, entre otros – gesto que los postula como el último cineasta y el último crítico. Los fundamentos de ese

<sup>8</sup> Pensemos aquí en los “videos virales” (como el que en su momento protagonizó Roger Federer) en que se duda inmediatamente de su “realismo”. Es a partir del saber colateral que el espectador posee sobre esta tecnología que se produce la descreencia en esa imagen.

anuncio pueden sintetizarse del siguiente modo: en lugar de documentar el mundo, lo que hace el cine, al despreocuparse del registro de lo real, es ficcionalizarlo. Este terreno que abandona el cine es de alguna manera ocupado por la publicidad y la televisión. Serán estas las que finalmente cumplan el programa histórico de las vanguardias: estetizar la vida cotidiana, unir arte y *praxis vital*.

Esta situación produjo una reacción nostálgica en algunas zonas del universo de la crítica cinematográfica, que volvió a fetichizar la *indicialidad*. Expliquémonos un poco mejor. La lectura de la obra de S. Daney y la publicación del libro de Barthes sobre la fotografía adquirió en la crítica y en las cinematografías periféricas la forma de un retorno al realismo baziniano, luego de la preeminencia de una semiótica de izquierda que denunciaba el carácter de construcción de la estética realista. Esta gramática de reconocimiento comienza a esbozarse desde la mitad de la década del 80 y se acentuó a partir de los 90, lo cual se puede leer como un gesto de resistencia, en distintas geografías, ante el asedio de la tecnología digital, evidente en estéticas como las de Lisandro Alonso, Lucrecia Martel, Tsai Ming-Liang, Abbas Kiarostami, etc. No es del todo desacertado concluir, entonces, que la nostalgia de lo real se ha convertido en el refugio de las imágenes artísticas ante el asedio digital y la consecuente crisis de la creencia.

Entonces, la *indicialidad* con la cual históricamente se intentó definir la especificidad del cine y la fotografía ha tenido una gran influencia en la teoría y la cinematografía. Permitió, como se dijo muchas veces, la fundamentación del neorrealismo. Hoy ha tomado otro estatuto. Esto es, no se puede decir que Bazin o Barthes estén equivocados (de hecho, la posibilidad de crítica de estas teorías demostraría lo contrario), sino que pensaron la fotografía y el cine bajo los datos tecnológicos del momento. Por esto, resulta necesario apelar a teorías que sean capaces de dar cuenta de la relación que se teje en la actualidad entre técnica, cinematografía, teoría e imagería social.

Es en esta dirección que, bajo el nombre de *archisemejanza*, J. Rancière (2011) comenta esta “trascendencia inmanente” (lo real contenido en la imagen). Toda imagen, según este autor, implica no una duplicidad (la imagen y su referente), sino una triple instancia que la sobredetermina: los contenidos, las técnicas y las operaciones. Vale decir, equiparar la verdadera experiencia con el registro y la indicialidad implica olvidar la historicidad de la imagen fotográfica; descuida la incidencia de las condiciones teóricas de producción y circulación –el marxismo y el psicoanálisis para el caso que nos ocupa–, y las relaciones históricas con las otras artes.





Ahora bien, ¿cómo puede leerse este juego de deconstrucción y restitución de la creencia? ¿Se trata de una nueva dimensión de la ideología, distinta a la de la promoción del ocultamiento o el engaño, o consiste en la masificación, a través del cine, de un componente crítico? *Una aventura extraordinaria* y *El gran pez* dramatizan este interrogante, puesto que hay en ellas una contradicción evidente entre el despliegue sensible de la imagen, que busca optimizar la percepción realista desde el aprovechamiento de los recursos digitales y el contenido *diegético* que pone en duda ese despliegue (en el caso de *Una aventura extraordinaria*) o la “normalización” de lo que en él se muestra (en el caso de *El gran pez*). Para nosotros, paradójicamente, una de las verdades de la ficción en el cine contemporáneo reside en esta contradicción, que para restituir la creencia tiene que contrariar, en la diégesis, las características de su propio dispositivo. Que esta tensión dialéctica sea considerada como una conquista crítica o no es propiamente indecidible. Frente a estas operaciones cabe interrogar si el registro documental, la imagen-tiempo, la reflexividad, la deconstrucción y el distanciamiento que caracterizaron al cine moderno siguen siendo actuales para una resistencia ideológica.

## Referencias bibliográficas

- BARTHES, R. *La cámara lúcida*: nota sobre la fotografía. Buenos Aires: Paidós, 2003 [1980].
- BAZIN, A. “La evolución del lenguaje cinematográfico”. In: *¿Qué es el cine?* Madrid: Ediciones RIALP, 2004 [1958], p. 81-100.
- BENJAMIN, W. “El narrador. Consideraciones sobre la obra de Nicolai Leskov”. In: *Sobre el programa de la filosofía futura y otros ensayos*. Barcelona: Planeta-Agostini, 1986, p. 189-211.
- CHOI, D. *Transiciones del cine*. De lo moderno a lo contemporáneo. Buenos Aires: Editorial Santiago Arcos, 2009.
- COMOLLI, J.L. “Máquina de lo visible”. In: *Artefacto. Pensamientos sobre la técnica*, nº1, 1996.
- DANEY, S. “La rampa (bis)”. In: *Cine, arte del presente*. Buenos Aires: Santiago Arcos editor, 2004, p. 79-83.
- RANCIÈRE, J. “El destino de las imágenes”. In: *El destino de las imágenes*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2011, p. 23-50.
- SLOTERDIJK, P. *Sin salvación*. Tras las huellas de Heidegger. Madrid: Akal, 2011.
- STIEGLER, B. “La imagen discreta”. In: *Ecografías de la televisión*. Entrevistas filmadas. Buenos Aires: EUDEBA, 1996, p. 177-200.
- \_\_\_\_\_. *La technique et le temps* 3. Le temps du cinéma et la question du mal-être. París: Galilée, 2001.

submetido em: 09 fev. 2015 | aprovado em: 21 abr. 2015.